|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Araştır** | Müzeleri araştırır,res  **ITEC 5. FAZ DERS PLANI**   |  |  | | --- | --- | | **Okul** | AKINCI ANADOLU LİSESİİ | | **Öğretmen** | Özgür EKER | | **Sınıf** | 10.SINIF | | **Ders** | GÖRSEL SANATLAR | | **5. Faz Öğrenme Aktiviteleri** | TÜRK RESSAMLARI | | **Öğrenme Hikâyesi** | OSMAN HAMDİYLE MÜZECİLİK | | **Konu** | OSMAN HAMDİ VE ESERLERİ   * KAPLUMBAĞA TERBİYECİSİ | | **Neler Öğreneceğiz** | 1.Team-Up aracını kullanabilecekler.  2.Blogger aracı ile kendi bloglarını oluşturabilecekler.  3.Voicethread aracı ile media kaynaklarını paylaşabilecek ve sesli, yazılı ve görüntülü yorum ekleyebilecekler.  4.Scratch programı ile kendi oyunlarını tasarlayabilecekler.  5.Google skectch-up proğramı ile 3D modelleme yapabilecekler.  5. Popplet , text2mindmap araçlarını kullanarak ile kavram haritası yaparlar.  6.Resimlerle osman hamdi yi tanıyacağız  7.İlk müze kurucumuz olduğunu öğreneceğiz | | **1-Tasarım özeti:** | Öğrenciler takımlara ayrılarak resimlerin özelliklerini tartışır, dönem özellikleri ile ilgili düşüncelerini geliştirir.  Öğrenciler izlenimlerini kaydeder (izlenim etkinliğine bakınız).  Her takım google blogger aracılığıyla bir proje blogu oluşturur ve blog URL'sini öğretmene gönderir.  Hakkında sayfası: Öğrenciler osman hamdinin yaşadığı dönemle ilgili bir skeç hazırlar  Öğrenciler bloga ilk skeç Özetini ekler. İletiyi "skeç özeti" olarak etiketler.  Öğrenciler neler yaptığını, hangi zorluklarla karşılaştığını ve hangi zorlukları öngörebildiklerini yazmak için izlenim kaydını kullanabilir. (Team-Up ve Voicethread aracını kullanarak) | | 1. **Araçlar** | Online Araçlar: Team-Up, Text2mindmap, popplate, Youtube, weebly, movie maker, storybird, voki, animation, web2 tools, sketch up etc,WhatsApp,Voicethread.  Offline Araçlar: smartphone, fotoğraf makinesi, mikrofon, tablet bilgisayar | | 1. **Hayal Et** | * Örnek animasyonlar izletilir. * Resimleri incelerler. * Yapacakları resimleri birbirlerine anlatırlar. * Sanatın ne kadar önemli olduğunun farkına varılır. * Müze bilincinin bölünmenin üremedeki önemi tartışılır. |  * imlerin hikayesini araştırır |
| 1. **Yansıt** | * Her uygulamada öğrendiklerini not alırlar , dijital ortamda ve arkadaşlarıyla paylaşırlar * Reflex programı ile öğrenciler çalışmalarını ve düşüncelerini yansıtırlar * [iteceliyesil@weebly.com](mailto:iteceliyesil@weebly.com) ‘da , Itec Facebook’ta, Team Up’ta ve topluma açık internet sayfalarında çalışmalarını paylaşırlar |
| 1. **Haritalama** | * Popplet, text2mindmap araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar. |
| 1. **Yap** | * Skeçlerini sergilerler. Poster,pano ve 3D model hazırlamada Adobe,3Dmax,Flash gibi programlar kullanılarak gruplar kendi etkinliğini yapmaya başlar. |
| 1. **İşbirliği** | * Resimlerin eskiz çizimleri,basit el yapımı oyun hamuru modelleri   Hones tech clay motion studio programını kullanarak dijital ortama aktarırlar. |
| 1. **Yansıt** | * Yaptıkları çalışmaları sınıfa sunarlar * Yapılan çalışmalar kayda alınır * Kazanımlar dile getirilir |
| 1. **Tekrar Yap** | * Verilen geri bildirimler doğrultusunda çalışmalarını yeniden düzenlerler. * Kazanılan deneyim ile çalışmalar bir üst aşamada gerçekleştirilmiş olur * Çalışmalar blog ve web sayfasına yüklenir. |
| 1. **Göster** | * Çalışmalarını   + Bloglarında   + Sınıf Web Sitesinde   + ITEC Facebook sayfasında   + Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, panolarda vb) |
| 1. **Değerlendirme** | * Beceri Temelli Öğrenme * Tasarım temelli öğrenme * Proje Tabanlı Öğrenme * İşbirliğine Dayalı Öğrenme * Sorgulama Tabanlı Öğrenme * Sunum Becerileri 10 puan * Takım Çalışması 20 puan * Ürün Geliştirme ve yaratıcılık 20 puan * Teknoloji Kullanımı 20 puan * Modelleme 30 puan |

**ÖZGÜR EKER**

**GÖRSEL SANATLAR ÖĞRT. Öğretmeni**

**AKINCI ANADOLU LİSESİ**

**ANKARA**